

FC STRAAT SPELREGELS Noardeast-Fryslân en Dantumadiel

1. FC STRAAT BORD

- Competitie van **45 minuten** via het FC STRAAT bord.
 - **3 tot 7 teams** kunnen deelnemen per ronde (45 minuten).
 - Nieuw team verplaatst de buttons op het bord.
-

2. BEPALEN VAN VOLGORDE

- **FC STRAAT TRAINING:** Teams worden ter plekke samengesteld en gekoppeld aan hesjes. Coördinator bepaalt teams en wachtrij.
 - **FC STRAAT VOORRONDES:** Teams kunnen vooraf of ter plekke gemaakt worden. Indeling en wachtrij bepaald door coördinator.
 - **FC STRAAT PLAY-OFFS & LEAGUE:** Teams zijn vooraf samengesteld en aangemeld. Wachtrij wordt bepaald door loting.
-

3. SCOREKAART

- Teams kiezen een naam die op de scorekaart wordt genoteerd.
 - Alleen gewonnen wedstrijden worden genoteerd met streepjes (1 punt per winst).
-

4. ALGEMENE SPELREGELS

- **Teamgrootte:** 4-7 spelers.
 - **Spelvormen:**
 - 4vs4
 - **Overtredingen:**
 - Bal naar de keeper bij lichte overtreding.
 - Heftige overtreding of scoringskans ontnomen: **shoot-out** (10 seconden vanaf midden).
 - **In- en uitbal:** In dribbelen toegestaan, met 1,5 meter afstand. Scoren uit dribbel mag alleen als de bal onderweg van richting verandert.
 - **Wisselen:** Vrije wissels, maar teams moeten gelijk aantal spelers hebben.
 - **Verboden:** Schelden en keeper mag geen terugspeelbal met handen pakken.
 - **Keeperregels:**
 - Alleen bal aanraken in keepersvak.
 - Niet over middenlijn.
 - Uit handen schieten mag, maar niet bij een achterbal.
-

5. TEAMS – DUUR – GOALS

- 2,5 minuut of 2 goals
-

6. WACHTRIJ

- Wachtrij moet gecoördineerd worden.
 - Team dat het veld verlaat, sluit direct achteraan in de rij.
 - Te laat aansluiten betekent plek verliezen.
-

7. START WEDSTRIJD

- Eerste wedstrijd: “**THE CHALLENGERS**”.
 - Startpositie: 2 spelers met rug naar elkaar en bal tussenin.
 - Scheidsrechter fluit voor de start.
 - Overige teams wachten in de door coördinator ingedeelde rij.
-

8. WISSELTijd

- 30 seconden voor het starten van een nieuwe wedstrijd.
-

9. STAND TIJDENS DE COMPETITIE

- Eerste winnende team wordt **STREET CAPTAINS** (herkenbaar aan banden).
 - Bij gelijke wins: nieuwe STREET CAPTAINS.
 - Winnaars:
 - **Training:** Meeste wins = STREET CAPTAINS van het plein.
 - **Voorrondes:** Winnaar of geselecteerd team gaat naar Play-offs.
 - **Play-offs:** Winnaars verdienen tickets en exclusieve plek in de League.
-

10. WINNEN

- 1 punt per gewonnen wedstrijd.
 - Bij **3x winst op rij**: veld verlaten, samen met verliezend team.
-

11. GELIJKSPEL

- Beide teams verlaten het veld; 2 nieuwe teams komen erin.
 - Langst spelende team sluit eerst aan in de rij.
-

12. VERLOREN

- Verliezende teams sluiten direct achteraan in de rij.
-

13. EINDE SPEELTIJD

- Na 45 minuten stopt de competitie, maar lopende wedstrijd wordt afgemaakt.
-

14. EINDSTAND COMPETITIE

- Meeste wins = winnaar en STREET CAPTAINS.
- **Bij gelijk aantal wins:**
 - **2 teams:** Shoot-out met 1 kans per team.
 - **3 teams:** 2 shoot-outs per team, hoogste score wint.
 - **4 teams:** Halve finales en finale via loting (kleur hesjes).
 - **Steen-papier-schaar** bepaalt wie begint bij shoot-out.